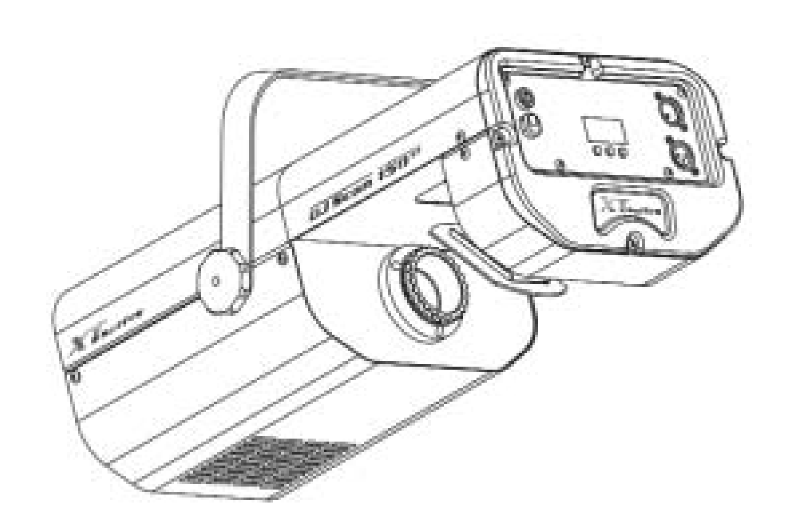




MANUEL D'UTILISATION







www.robe.cz

Distribution exclusive :



Le Parc de L'Evénement - 1, allée d'Effiat - Bât. H
91160 Longjumeau
Tél : 01 69 10 50 70 - Fax : 01 69 10 50 71
contact@axente.fr

DJ SCAN 150 XT

Table des matières

ATTENTION
NE PAS EXPOSER À L'HUMIDITE ET A LA POUSSIERE !
Débranchez le câble d'alimentation avant toute intervention !

POUR VOTRE SECURITE, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL D'UTILISATION AVANT LA MISE EN MARCHE DE VOTRE PROJECTEUR.

1. Consignes de sécurité.
Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :
- Être qualifiée
- Suivre les instructions de ce manuel.

ATTENTION
Soyez PRUDENT, ceci est un appareil électrique, vous pouvez subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles.

Cet appareil a quitté nos installations en parfaites conditions de fonctionnement. Afin de préserver ces conditions, d'assurer sa sécurité et d'éviter tout risque d'accident corporel, l'utilisateur doit impérativement suivre les instructions de sécurité et lire les messages ´Attention !´ inclus dans ce manuel.

Important :

Le fabricant décline toute responsabilité pour les dommages causés par le non-respect des instructions de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.

Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles ! Manipuler le câble d'alimentation ainsi que tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.

Toujours brancher la prise en dernier. Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position ´off' avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.

Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou coupé. Vérifier l'appareil
et son câble d'alimentation de temps en temps.
Débranchez du réseau quand vous n'utilisez plus l'appareil ou pour l'entretien.

Manipulez le cordon d'alimentation uniquement par la prise. Ne retirez jamais la prise en tirant sur le cordon d'alimentation.

Ce dispositif tombe sous la protection classe I. Donc il est essentiel de raccorder le fil jaune et vert à la terre.

Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent êtres effectués par des personnes qualifiées.

Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance ´dimmer ´.

Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la vie de la lampe.

Lors de la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est défectueux.

Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand il est en fonctionnement (les capots étant très chauds)

Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, utiliser exclusivement des pièces de rechange de mêmes caracté-ristiques.

ATTENTION AUX YEUX
Evitez de regarder la source de lumière
(surtout pour les épileptiques)

2 - Conditions d'utilisation :

Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur uniquement.

Si l'appareil est exposé à de très grandes fluctuations de température (ex : après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laisser l'appareil atteindre la température ambiante avant de le brancher.

Ne jamais brancher l'appareil sans lampe.

Ne pas secouer l'appareil, éviter les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Ne jamais soulever le projecteur par la tête ou le corps mobile, sous peine d'abîmer le mécanisme. Des poignées de transport sont prévues à cet effet.

Lors du choix du lieu d'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas exposés à une grande source de chaleur, d'humidité ou de poussière. Aucun câble ne doit traîner par terre. Vous mettriez en péril votre sécurité et celle des autres.

La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 0,8 m.

Assurez-vous que la zone sous le site d'installation est fermée pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.

Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité. Fixer les élingues dans les emplacements prévus à cet effet.

Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

La lampe ne doit jamais être allumée sans la lentille de sortie ou le capot de la tête, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolet qui peuvent causer des brûlures.

La température ambiante ne doit jamais excéder ta=45°. Dans le cas contraire, la lampe sera déconnectée et l'appareil sera hors service pendant 5 minutes.

Attendez au moins 15 minutes avant de retirer la lampe.

ATTENTION.
La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu'elle est visiblement endommagée, (ex : fêlures ou entailles profondes)

Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces fonctions.

Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des dommages sont créés par des personnes non professionnelles.

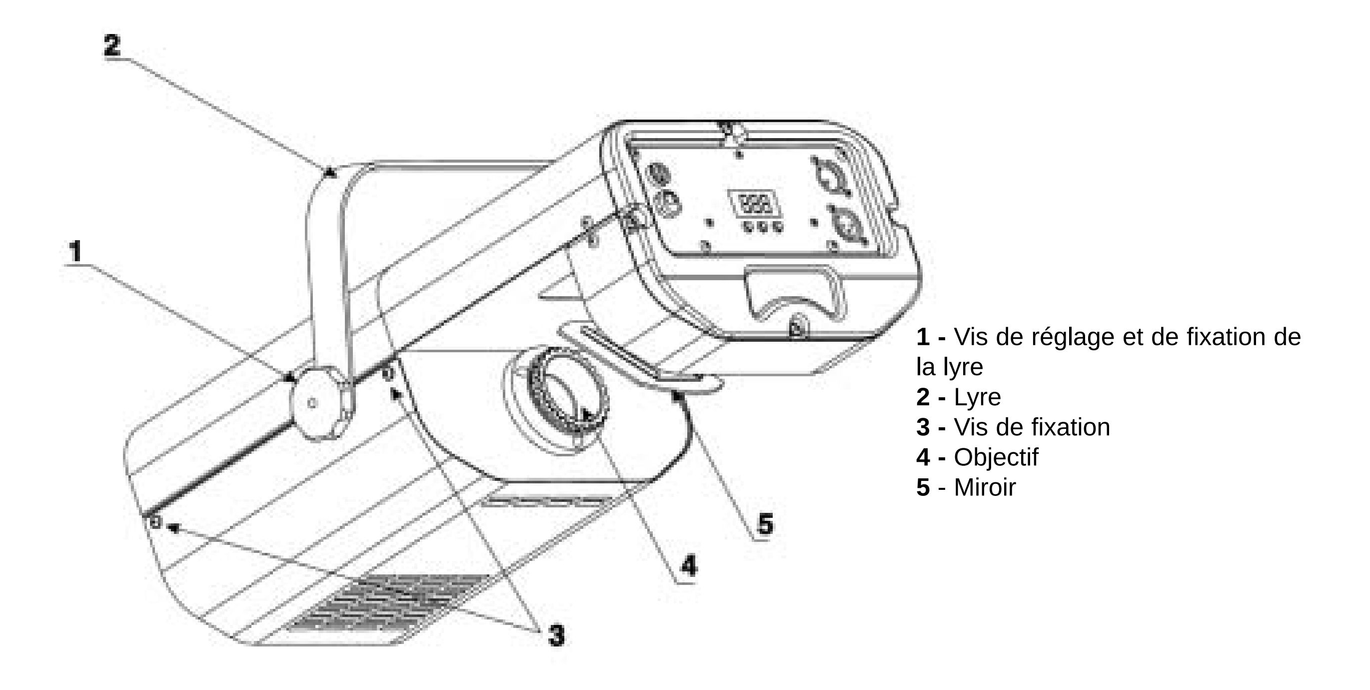
ATTENTION
La lampe doit être remplacée quand elle est endommagée ou déformée à cause de la chaleur.

Il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine si l'appareil doit être transporté.

Toutes modifications non autorisées sont interdites pour des raisons évidentes de sécurité.

Une utilisation différente de celle décrite dans ce manuel pourrait endommager l'appareil ; ce qui annulerait tout droit à une garantie. De plus, cela vous exposerait à des dangers tels que des courts-circuits, des brûlures, un choc électrique ou des brûlures dues aux rayons ultraviolet, une explosion de lampe etc.

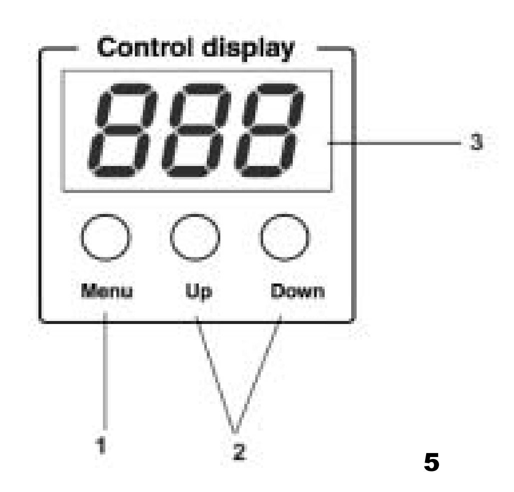
3. Description de l'appareil



1 - Vis de réglage et de fixation de la lyre
2 - Lyre
3 - Vis de fixation
4 - Objectif
5 - Miroir



Face avant :
1 - Porte-fusible
2 - Cordon d'alimentation
3 - Entrée DMX
4- Sortie DMX

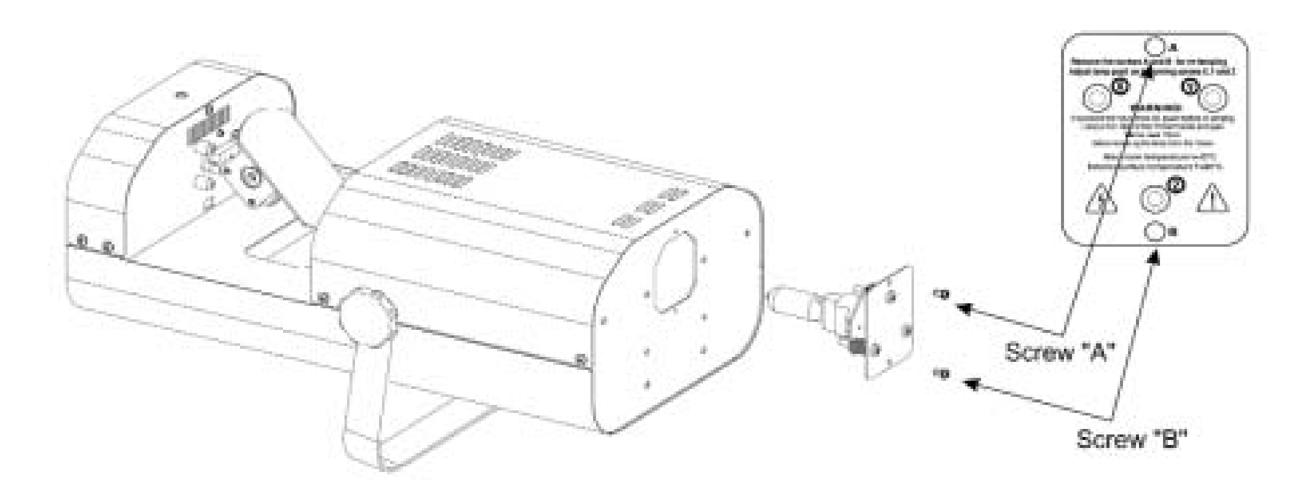


Panneau de contrôle :
1 - Menu
2 - Touches UP/DOWN
3 - Afficheur

4.Installation

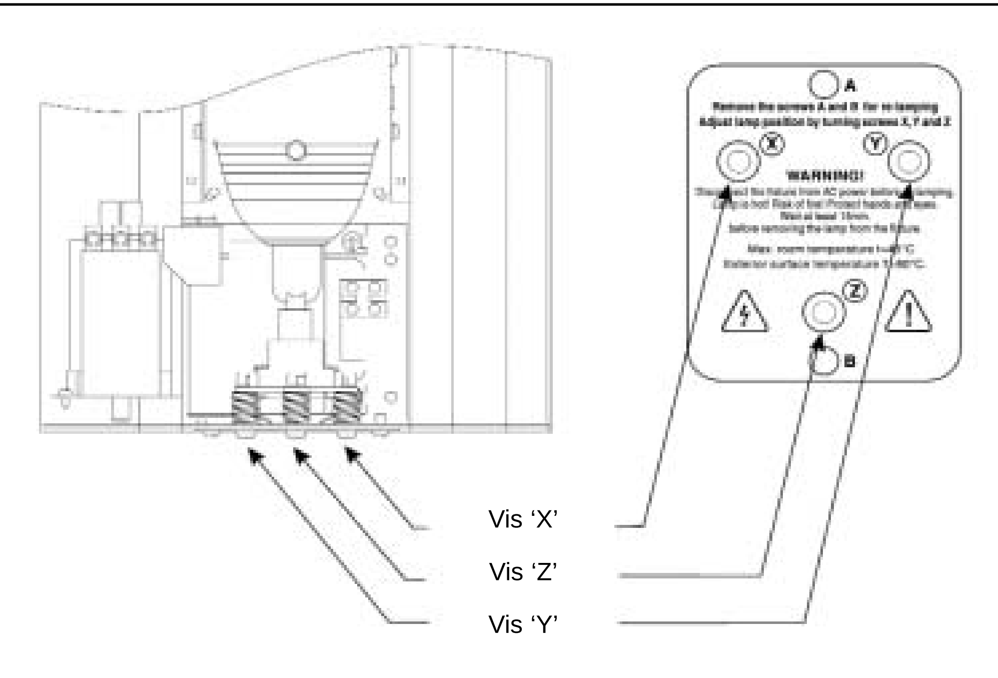
4.1 Montage de la lampe

DANGER ! ***Toujours mettre hors tension l’appareil avant de procéder au montage la lampe. Et déconnecter le projecteur du réseau !***



Pour le montage de la lampe (HQI 150W), ôtez le petit couvercle à l’arrière de l’appareil (voir le dessin ci-dessous) et desserrez les vis cruciformes **A et B**. Sortir doucement le bloc douille-lampe. Pour changer la lampe, sortir la lampe de la douille et la remplacer par une neuve.
Ne pas utiliser de lampes d’une puissance supérieure, la température dégagée par celle-ci pouvant être préjudiciable à l’appareil (voir la notice constructeur de la lampe).
La garantie ne serait plus valable en cas de non-respect de cette consigne.
Eviter de toucher l’enveloppe en verre avec les doigts pendant la manipulation. Assurez-vous que la lampe est bien fixée dans la douille.
Replacer l’ensemble porte-lampe dans la tête et serrer les 2 vis.

Ne jamais mettre l’appareil sous tension avec des capots ouverts.



Réglage de la lampe

Le banc optique du DJ SCAN 150 XT est réglé d'origine, mais due aux différences entre les lampes, un réglage de la source lumineuse est nécessaire pour de meilleures performances.

Allumer la lampe et placer le faisceau de lumière sur une surface plane (mur). Centrer le ´point chaud´ (la partie la plus claire du rayon de lumière) à l'aide des 3 vis de réglage : X, Y, Z. Tournez une vis à la fois pour déplacer le point chaud en diagonale sur la tache projetée.. Si vous ne parvenez pas à voir un point chaud, régler la lampe de façon à obtenir une lumière la plus uniforme possible.
Pour réduire un point chaud, tourner les vis X, Y, Z une par une dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'obtention d'un lumière uniforme sur toute la tâche.
Si l'extérieur du faisceau est plus lumineux que le centre, ou si la luminosité est faible, la lampe est trop loin du réflecteur. tourner les vis X, Y, Z, une par une dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à l'obtention d'un lumière uniforme sur toute la tâche.

4.2 Accrochage du projecteur :

DANGER : RISQUE D'INCENDIE!
Vérifier lors du montage qu'il n'y a pas de matériaux inflammables en contact avec le projecteur (distance minimale 0,5 m)!

ATTENTION!
Vérifier scrupuleusement que l'appareil est bien fixé. Assurez-vous que la structure est robuste et stable.

Les dispositifs de suspension du projecteur doivent être conçus de façon à supporter une charge 10 fois supérieure à son propre poids pendant une heure sans la moindre déformation.

L'installation doit être sécurisée avec un système d'accroche secondaire, qui doit résister si l'accroche principale cède. Pendant l'accrochage, le décrochage ou la maintenance, l'accès à la zone sous l'installation, le pont ou les aires d'installation ou toutes autres places dangereuses doit être formellement interdit.

L'utilisateur doit s'assurer de la viabilité de l'installation, tant technique que sécuritaire, et la faire valider par un expert avant la première utilisation et après toute modification. Une expertise doit être effectuée tous les quatre ans sur une installation fixe et tous les ans par une personne qualifiée.
Le projecteur doit être installé hors des zones de passage ou de station.

ATTENTION : L'accrochage et l'installation de projecteurs nécessitent une expérience accrue incluant (mais non limité à) la connaissance du calcul des charges, des produits à installer, de la nécessité d'une inspection systématique. Si vous n'avez pas au moins ces qualifications, ne touchez pas à l'installation des produits, faites appel à un professionnel. Une installation non conforme ou mal conçue mettrait en danger votre vie et celle des autres.
Les projecteurs doivent être hors de portée du public.

Le DJ SCAN 150 XT, s'il tombe peut provoquer de sérieuses blessures ! Si vous avez le moindre doute concernant l'installation, n'installez pas le projecteur.
Avant le montage du projecteur, assurez vous que l'installation supportant les appareils peut supporter au moins 10 fois leur poids.
Installer une élingue de sécurité qui doit pouvoir supporter jusqu'à dix fois le poids du projecteur. Utiliser une élingue de sécurité à fermeture mousqueton.
Pour fixer le projecteur, utiliser le trou de 10 mm de la lyre en l'accrochant avec le crochet approprié. S'il est suspendu, ajouter une élingue de sécurité que vous passerez dans les trous prévus à cet effet dans la lyre puis autour de la structure, etc. puis fermer le mousqueton de sécurité de l'élingue.
Régler l'angle de projection en utilisant la lyre et serrer les 2 vis.

4.3 Raccordement électrique :

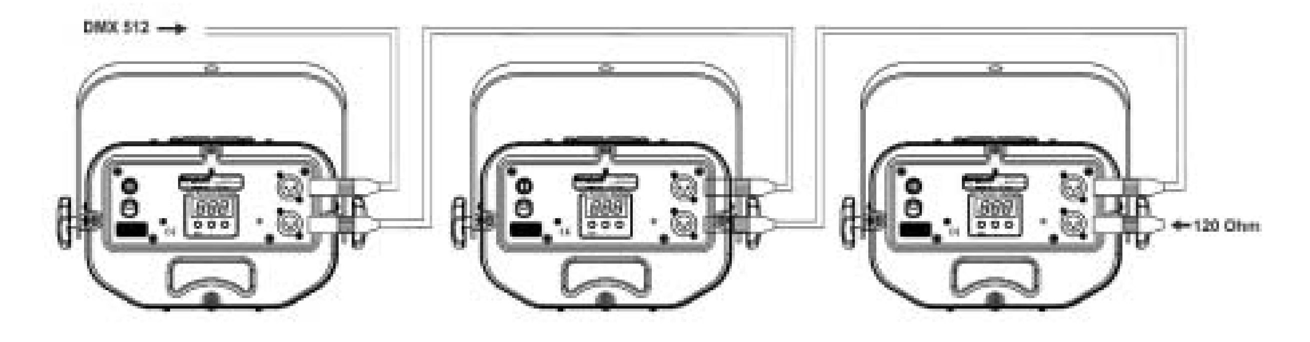
Raccorder l'appareil avec sa fiche au secteur, la terre doit toujours être reliée.

Plan de câblage des connexions :

Câbles	Contact	International
Marron	Phase	L
Bleu clair	Neutre	N
Jaune/vert	Terre	⏚

DANGER DE MORT !
Avant la première utilisation, faire valider l'installation par un expert.

4.4 Connexions DMX 512 et connections entre les machines :



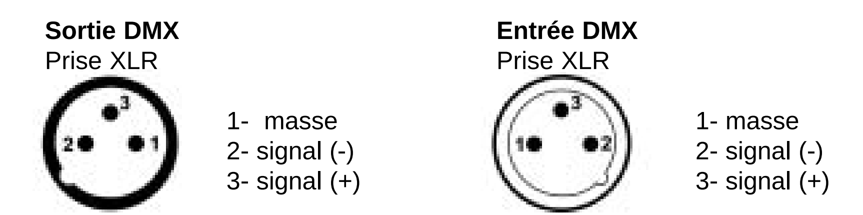
Les câbles ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres, sinon l'appareil ne fonctionnerait pas du tout ou de façon incorrecte.

N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 et des prises et connexions XLR 3 broches pour relier la console aux machines et les machines entre elles.

Plan de câblage des fiches XLR

Sortie DMX
Prise XLR

Entrée DMX
Prise XLR



Si vous utiliser un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez utiliser un adaptateur.

Construire une chaîne DMX

Brancher la sortie DMX du premier appareil de la chaîne sur l'entrée du deuxième. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient connectées.

Attention : à la fin de la chaîne DMX, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Souder à l'intérieur d'une fiche XLR 3 broches une résistance de 120Ω entre le signal (–) et le signal (+).
Brancher ensuite le tout sur la sortie DMX de la dernière machine.

5.Protocole DMX

Canal	Valeur	Fonction	Type de commande
1		**PAN**	
	0-255	Mouvement de PAN de 530°	Proportionnel
2		**TILT**	
	0-255	Mouvement de TILT de 280°	Proportionnel
3		**Couleurs**	
	0-7	Ouverture, blanc	Pas à pas
	8-15	Turquoise	Pas à pas
	16-23	Rouge	Pas à pas
	24-31	Cyan	Pas à pas
	32-39	Vert clair	Pas à pas
	40-47	Magenta	Pas à pas
	48-55	Bleu clair	Pas à pas
	56-63	Jaune	Pas à pas
	64-71	Vert	Pas à pas
	72-79	Rose	Pas à pas
	80-87	Bleu	Pas à pas
	88-95	Orange	Pas à pas
	96-103	UV	Pas à pas
	104-111	Rouge / Bleu	Pas à pas
	112-119	Jaune / Vert	Pas à pas
	120-127	Bleu / Violet	Pas à pas
	128-190	Effet arc-en-ciel en avant de rapide vers lent	Proportionnel
	191-192	Pas de rotation	Pas à pas
	193-255	Effet arc-en-ciel en arrière de lent vers rapide	Proportionnel
4		**Shutter, strobe, gobos**	
	0-5	Fermé	Pas à pas
	6-63	Ouvert	Pas à pas
	64-127	Effet strobe de lent vers rapide (max. 8 flash/s)	Proportionnel
	128-132	Fermé	Pas à pas
	133-135	Reset	Pas à pas
	136-143	Ouvert	Pas à pas
	144-151	Fermé	Pas à pas
	152-159	Gobo 1	Pas à pas
	160-167	Gobo 2	Pas à pas
	168-175	Gobo 3	Pas à pas
	176-183	Gobo 4	Pas à pas
	184-191	Gobo 5	Pas à pas
	192-199	Gobo 6	Pas à pas
	200-207	Gobo 7	Pas à pas
	208-215	Gobo 8	Pas à pas
	216-223	Gobo 9	Pas à pas
	224-231	Gobo 10	Pas à pas
	232-239	Gobo 11	Pas à pas
	240-247	Gobo 12	Pas à pas
	248-255	Gobo 13	Pas à pas

6. Adressage

Le panneau de commande situé sur le panneau avant du DJ SCAN 150 XT vous permet d'assigner l'adresse DMX, défini comme le premier canal à partir duquel le DJ SCAN 150 XT répondra au contrôleur. Si vous placez, par exemple, l'adresse sur le canal 5, le DJ SCAN 150 XT utilisera les canaux de 5 à 8 pour son asservissement.
Veuillez vous assurer que vous n'avez aucune superposition de canaux DMX afin de commander chaque DJ SCAN 150 XT correctement et indépendamment de tout autre appareil de la ligne DMX. Si deux, trois ou plusieurs DJ SCAN 150 XT ont la même adresse DMX, ils fonctionneront de la même façon.

Pour encoder une adresse DMX veuillez procéder de la façon suivante :
1) Brancher le DJ SCAN 150 XT et attendre que l'appareil termine le ´Reset ´(´rES ´clignote à l'affichage).
2) Naviguer à l'aide des touches [UP] et [DOWN] jusqu'à ce que l'affichage indique ´001 ´. Confirmer en appuyant sur la touche [MENU], la lettre ´001 ´clignotera.
3) Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir l'adresse désirée.
4) Confirmer en appuyant sur la touche [MENU].

Contrôle : Après avoir adressé tous les DJ SCAN 150 XT, vous pouvez maintenant les piloter par l'intermédiaire de votre console d'éclairage.

Note : Dès que le DJ SCAN 150 XT est allumé, il détecte automatiquement si un signal DMX 512 est reçu ou pas. S'il n'y a pas de signal reçu sur l'entrée DMX l'affichage se mettra à clignoter ´001 ´.
Cette situation peut se produire si :
- La prise XLR 3 broches (câble avec le signal DMX provenant du contrôleur) n'est pas reliée à l'entrée du DJ SCAN 150 XT
- Le contrôleur est éteint ou défectueux, si le câble ou le connecteur est défectueux ou si le câble DMX n'est pas branché correctement.
Note : Il est nécessaire de connecter un terminal en XLR 3 broches (avec une résistance de 120 ohms) sur la dernière machine de la ligne DMX, pour s'assurer une transmission correcte des données DMX.

7. Panneau de commande

Le panneau de commande situé sur la face avant du DJ SCAN 150 XT offre l'accès à plusieurs fonctions. Vous pouvez de façon très simple adresser la machine, faire tourner un show-test, faire une remise à zéro, utiliser d'autres fonctions spéciales.
Naviguer en utilisant les touches [UP] et [DOWN], l'affichage montre l'un après l'autre les messages suivant : 001, rPA, rTil, tSt, rES. Appuyer sur la touche [MENU] si vous souhaitez choisir l'une des fonctions proposées. Les fonctions sont décrites dans les cadres suivants et l'arborescence des fonctions est indiquée ci-dessous.

7.1 Fonctions principales



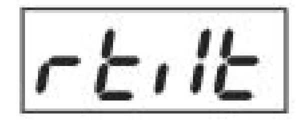
Adressage DMX 512

´001´clignote ; utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir l'adresse DMX voulue (de 001 à 509) pour confirmer, appuyer sur la touche [MENU].



Inversement du PAN

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de PAN, Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´on´si vous souhaitez activer cette fonction ou ´off´si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer et retourner au menu principal presser la touche [MENU].



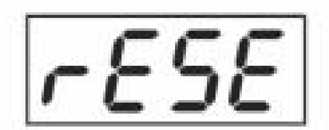
Inversement du TILT

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de TILT. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner´on´si vous souhaitez activer cette fonction ou ´off´si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer et retourner au menu principal presser la touche [MENU].



Programme de test.

Cette fonction permet d’exécuter un programme de test spécifique sans console externe. Cela vous montre différentes possibilités d’utilisation du DJ SCAN 150 XT. Appuyer sur [MENU] pour lancer le programme.



Fonction de remise à zéro

Cette fonction vous permet de remettre à zéro votre DJ SCAN 150 XT pour qu’il retrouve son indexation standard d’origine. Pour confirmer, appuyer sur la touche [MENU].

8.2 SPEC – fonctions spéciales

Pendant un test programme, ‘tSt’ clignote. Appuyer simultanément sur les touches [UP] et [DOWN] et les maintenir enfoncées jusqu'à l’affichage du message ‘C08’ (valeur d’indexation de la roue de gobo). Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour régler l’indexation de ‘C00 à C15’, la roue se déplaçant en micropas ce qui permet de centrer facilement le gobo. Puis appuyer sur [MENU] pour retourner au réglage de la couleur (l’afficheur montre la valeur de réglage actuelle) ou appuyer et maintenir la touche [MENU] jusqu’à ce que ‘tSt’ s’affiche pour finir la procédure.

8. Caractéristiques techniques

Alimentation :

Modèle EU :	208/230/240 V AC, 50/60 Hz ~
Fusible:	T 2,5A @ 230 V
Consommation :	250 VA

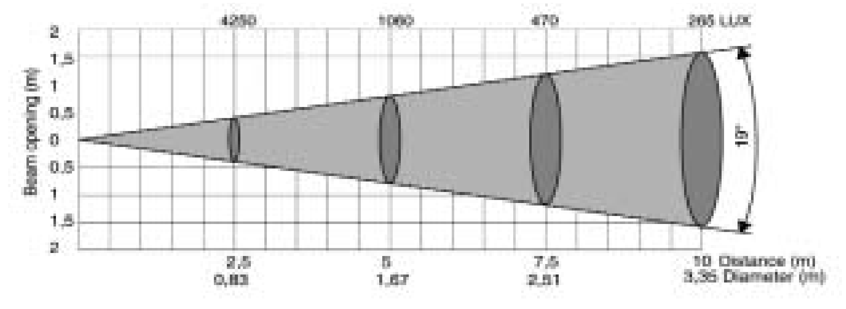
Lampe :

- HIT 150W, HSD 150/70, base G-12

Système optique :

- Réflecteur parabolique aluminium haute réflexion.
- Focus manuel
- Angle standard du faisceau 19°

Valeurs d’éclairement :



Couleurs :

- 11 filtres dichroïques plus un blanc
- Filtre UV
- 3 filtres dichroïques bicolores
- Roue de couleur (vitesse réglable)

Gobos statiques :

- 13 gobos statiques plus une position ouverte.

Stroboscope :

- Effet stroboscopique à vitesse variable de 1 à 8 flashs par seconde

Moteur :

- 4 moteurs à micropas haute qualité contrôlés par microprocesseurs.

Electronique :

- Panneau de contrôle à affichage digital 3 caractères permettant : l'adressage et l'inversement du Pan / Tilt, le réglage des effets, le Reset et la mise en route des séquences de test.
- Entrée digitale DMX 512
- 4 canaux de contrôle :

  Canal de contrôle 1 : Mouvement pivotant (PAN)
  Canal de contrôle 2 : Mouvement basculant (TILT)
  Canal de contrôle 3 : Roue de couleur
  Canal de contrôle 4 : Gobos, Shutter, Strobe

Températures

Température ambiante maximale, t_a : 45° C

Température du boîtier Maximale, t_B : 80° C

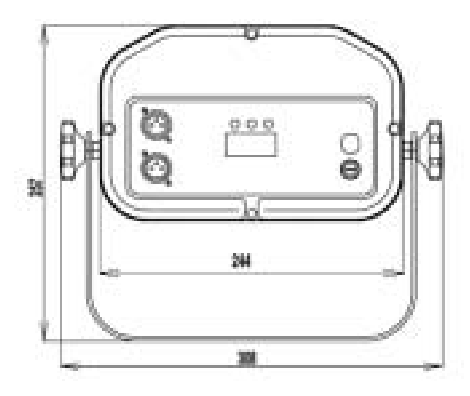
Distances

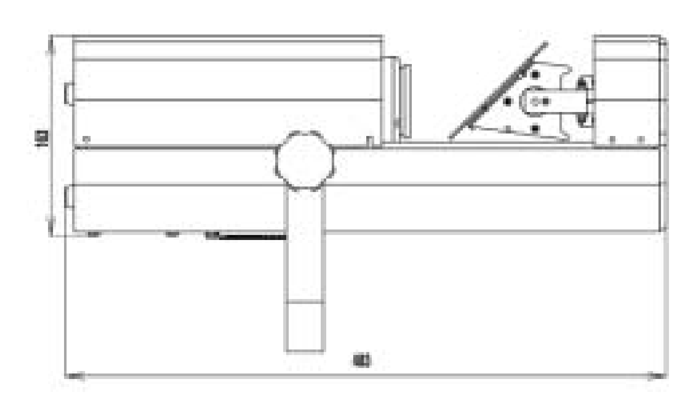
- Distance minimum d'un objet ou d'une surface inflammable : 0,5 m
- Distance minimum de l'objet à éclairer : 0,8 m

Corps

- Accès aisé à la lampe et aux composants internes grâce au large capot d'ouverture et à la construction modulaire du projecteur

Dimensions et poids :





- poids : 9,5 kg

9. Nettoyage et maintenance

L'utilisateur doit s'assurer de la viabilité de l'installation, tant technique que sécuritaire, et la faire valider par un expert avant la première utilisation et après toute modification. Une expertise doit être effectuée tous les quatre ans sur une installation fixe et tous les ans par une personne qualifiée.

L'inspection doit respecter les points suivants :

- Les vis et attaches du projecteur et d'accroche de celui-ci doivent être serrées et ne contenir aucune trace de corrosion
- Les coques, fixations et installations (plafonds, suspension, structures) ne doivent présenter aucune déformation
- Les pièces mécaniques comme les axes, oeillets et autres ne doivent présenter aucune trace d'usure (frottements, dommages) et doivent tourner de façon régulière (pas de jeu dans la rotation)
- Les câbles électriques ne doivent présenter aucune usure, coupure, dépôts ou dommages (câbles poreux). Afin d'éviter tout problème de sécurité, l'installateur agréé devra adapter son installation en fonction de la conformation du lieu et du projet.

Il est impératif de maintenir le projecteur propre. La poussière, les saletés et les résidus de machines à fumée ne doivent pas pénétrer ou même se poser sur l'appareil. La qualité lumineuse s'en verrait nettement détériorée. Un nettoyage régulier prolonge la durée de vie de votre projecteur en préservant sa fiabilité. Un chiffon doux non-pelucheux et un nettoyant pour vitre quelconque s'avère parfaitement efficace.
Attention : Ne pas utiliser de solvant ou d'alcool.

Danger !
Débrancher du secteur avant toute manipulation.

Le nettoyage régulier (une fois par semaine) du miroir du projecteur est absolument nécessaire, les impuretés, la poussière ainsi que les résidus de liquides à fumée formant un dépôt, ils diminuent considérablement l'intensité lumineuse. Les ventilateurs nécessitent un nettoyage mensuel.

Les gobos se nettoient avec une brosse douce. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou un jet d'air pas trop puissant.

Les verres colorés dichroïques, la roue de gobo et les lentilles internes doivent être nettoyés une fois par mois. Pour assurer un parfait fonctionnement de la roue de gobos, il est recommandé de la lubrifier tous les six mois. Attention à ne pas trop mettre d'huile pour qu'elle ne coule pas sur la roue quand elle va fonctionner.

Il n'y a aucune pièce détachée à changer dans le projecteur excepté la lampe et le fusible.
Voir le paragraphe 'Montage de la lampe'.
La maintenance et l'entretien sur l'appareil doivent impérativement être effectuées par des revendeurs agréés.

Remplacer le fusible

Une lampe défectueuse peut entraîner la destruction du fusible. Toujours remplacer un fusible par un autre de calibre identique.
Avant le remplacement du fusible, débrancher l'appareil.

Procédure :

1: Dévisser le porte-fusible au dos de l'appareil avec un tournevis (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et le retirer du boîtier.
2: Retirer le fusible défectueux du porte-fusible.
3: Installer le nouveau fusible dans le porte-fusible.
4: Remettre le porte-fusible dans le boîtier et visser-le.

10. Annexe

Si vous suivez les instructions de ce mode d’emploi, nous vous garantissons que cet appareil vous donnera longtemps beaucoup de satisfaction.
Pour toute question ou commentaire, n’hésitez pas à nous contacter.

Attention ! Les données imprimées dans ce mode d’emploi sont susceptibles d’être modifiées sans préavis.

Version 1,0